

THE LEGEND OF

KYRAHDI



FABLES & FIENDS™

ENTER A LAND WHERE MAGIC IS REAL!



FABLES & FIENDS™

THE LEGEND OF Kyrandia™

Table of Contents

――目次――

キランディアの歴史	1
ゲームを始める	4
マウスを使って歩き回る	5
キーボードを使ってプレイする	6
アイテムの扱い	7
ゲーム画面	9
オプション・メニュー	11
セーブした所から始める	12
ゲームをセーブする	12
ゲームの設定	14

ゲームの手がかり

ブランドワインの自己紹介	16
--------------------	----

第1章 自宅で..... 18

カラックのノートを発見する。
寺院にいるプリンを訪ねる。
ハーマンを励ます。柳の木を治療する。
マリスを追跡する。祭壇を修理する。
アミュレットを受け取る。

第2章 ティンバーミスト森..... 22

ダームを訪ねる。マルコムと出会う。
種を植える。アミュレットの黄色いジェムを得る。
鳴き鳥を治療する。スクロールを受け取る。
サンストーンとその他のジェムを発見する。
甲高い音を立てるフルートを手に入れる。

第3章 大蛇の洞窟..... 26

洞窟を探検する。
一枚の金貨と岩を幾つかを発見する。
ムーンライトの神殿を完成する。
アミュレットの紫色のジェムを得る。
溶岩の河を渡り城の鍵を発見する。
通行不能な裂け目を渡る。

第4章 フェアリーウッド..... 30

ザンシアと会う。再びマルコムと出会う。
噴水を修理する。
アミュレットの青いジェムを得る。
ポーションを作る。
フォーンから国王の聖杯を取り戻す。
恐ろしいカエルと大魚を避ける。
城へ向かって飛ぶ。

第5章 キランディア城..... 35

幽霊と出会う。アミュレットの赤いジェムを得る。
酸を吐くガーゴイルを避ける。
地下通路を探検する。王冠と王笏を発見する。
ハーマンを眠らせる。
音のよいチューブベルを奏でる。
キランジェムの部屋へ入る。
マルコムの呪文をかわす。
キランディアを救う！

ご使用になられる前に必ずお読み下さい

パッケージ内容	41
PC-9821版 補足説明	42
FM-TOWNS版 補足説明	49
ゲームディスクが壊れたら	54
ゲームのご質問について	54

Table of Contents

The History of Kyrandia

...

《キランディアの歴史》

往古の森の奥深くに位置するキランディアの魔法の世界は、最も魔術的な古代王国としてその名を知られています。

この物語が始まる何世紀も前に、初代王ウィリアムは自然界と盟約を結びました。キランディアの住民と自然界はお互いにいたわり合い、保護し合っていました。

現在キランジェムの名で知られる巨大ジェムは、ウィリアム王の立った足許の地面から現れ出しました。

そのジェムはこの神聖な同盟のしるしとして、土地からキランディアの国民に与えられたのでした。そして、キランジェムを安全に保管するのは王家の役目でした。

キランジェムが現れる前は、魔法は連続性のない一過性の性質のものでした。ところが、キランジェムは魔法の力を集結して、人間王国における他のどこよりもキランディアにおいて強力な魔法を生み出しています。

その魔法の品を収容するアーチ形天井を造るという難事業に直面した一介の石工たちがキランジェムの力を利用したのが、そもそもの利用の初まりでした。

本来、ジェムそのものを覆って保護するための魔法を生み出すために使われていた力は、のちに驚嘆すべきキランディア城の建設にも用いられたのでした。

こうした初期の時代の職人の子孫たちは魔法の知識を次世代に伝えてきました。そしてそれぞれの世代が知識を加えて、キランディアじゅうのさまざまな用地への応用を拡大していきました。

その後何年をも経て、魔法の力の乱用は当たり前のこととな

り、日常の些細な仕事にさえ使われるようになりました。その結果、厳格者セリア王女は、王立魔術アカデミーを創設して、キラングェムから生じるあらゆる魔法を組織して取り締まることにしました。さまざまな魔法形態の知識を有する石工たちの中から、セリア王女は、錬金術、心霊術、スクロール、ジェムの知識の4つの魔法の専門分野を確立しました。

王室魔術師たちは毎年モルタル祭を催しそのつつましい起源を祝しており、祭の間は一年のうち最も幸運な日々であると信じられています。

第4代バーナード王の統治時代に、近隣諸国はキランディアの繁栄を妬むようになり、宣戦を布告しました。何年にも及ぶ激しい攻撃を受けて、キランディアはほとんど荒廃してしまいました。防御用の武器として魔法を用いることに二の足を踏んでいたバーナード王は、ついにキラングェムの魔法を使って侵入軍を彼らの悪しき指揮官たちに刃向かわせました。こうして、今日存続している友好同盟がキランディアの近隣諸国と結ばれたのです。

バーナード王の甥で、近代血統の初代王でもある庭師ベンジャミンは、生涯のほとんどを費やして、幼少時代に侵入軍によって恐ろしいまでに破壊された森林と自然の驚異を完全に再現する仕事に取り組みました。

王室魔術師たちはベンジャミンの仕事を助け、今日まで存在する数多くの魔術的な自然の驚異を生み出しました。多くの歴史家たちは、キランディアの宮廷御用達の仕立て屋パントスが、この時代にズボンを発明したとも信じています。

最近の時代の流れはキランディアにとって好ましいものになっていません。寛大なウィリアム王の開いた統治は、つい先ごろ、宮廷道化師のマルコムが王と女王を殺害してキラングェムを奪った時点で終焉をつげたのです。

つかの間の恐ろしい一時期、キランディアはマルコムのなすがままでした。しかし、ありがたいことに、魔術師たちの長であり、殺された女王の父でもあるカラックが、マルコムを城に閉じ込めておく魔法の封印を作ることができました。

孫の安全を心配したカラックは、宮廷を去って、今や捕らわ

れの略奪者マルコムの住む城から遠く離れ、ティンバーミスト森の向こうの田舎で幼いブランドンを育てることにしました。

幼い孤児にして、キランディアの王位の唯一の後継者であるブランドンは、彼をかばおうとする祖父によって、自分の王室の状態を何も知らされずにいます。

その長きにわたる栄光の歴史があるにもかかわらず、今日のキランディアでは何もかもがうまくいっていません。キラングェムに接近する権利を奪われた王室魔術師たちは、魔法の力をたくわえることができません。

そのうえ魔術師たちは、マルコムを拘束するために年々多大な力を割かざるをえなくなっています。

今や成人期に達したブランドンはまもなくマルコムの狂気に引きずり込まれてしまうでしょう。ひとり監禁され、逃れることのできないマルコムは入念に復讐をたくらんでいます。彼は束縛から逃れ、だれ一人自分に王冠をいだかせようとしなかった全キランディアに報復を企んでいます。

まさにこの瞬間、マルコムを拘束していた束縛が破れました！ マルコムは逃げ、そして、彼の復讐に燃えた悪意がすでに国を破壊し始めています。キランディアの唯一の望みはブランドンだけです。あなたは手遅れにならないうちにブランドンを案内しなければなりません！ あなたの魔法に着目しなさい。キラングェムを取り戻して、キランディアの伝説におけるあなたの正当な位置を主張するのです！

Getting Started:

《ゲームを始める》

ゲームがロードされると、オープニングが始まります。急いでいるか、すでに見ているのであれば、マウスをクリックするかキーを押してオープニングを飛ばして先に進むことができます。

そうすると、「どのデータをロードしますか？」というメッセージが現れ、前にセーブしたデータをロードするか、最初からゲームを始めることができます。

あなたはこのゲームの操作が簡単で、遊んで楽しいことがすぐわかるでしょう。

すべてのキャラクタやゲーム・アイテムは、マウス及びキーボード（PC-9821版）で簡単に操作することができます。

最初の数画面はブランドンにとってすぐさま危険とはなりませんので、楽しみながら自由に歩き回ってください。

Using a Mouse to Play or: Clicking around Kyrandia:

《マウスを使ってキランディアの国を歩き回る》

キランディアにおけるゲーム進行はすべて、マウスを使って簡単に操作できます。左側のボタンを使えばいいだけです。右側のボタンはこのゲームでは使いません。

マウスは、モニター画面のカーソルに連結されており、マウスのどの動きも画面のカーソルによる動きに対応します。

あなたはエリア、または物の上にカーソルを移動してから、マウス・ボタンを押してゲームをプレーします。この動作を「クリック」と呼びます。つまり、画面をクリックしてブランドンを歩き回らせます。

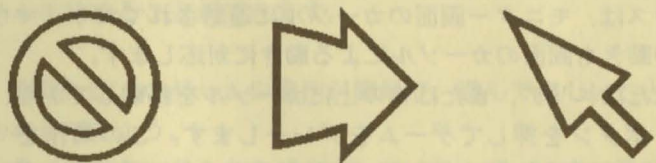
このゲームの主要キャラクタの名前はブランドンです。プレーヤーであるあなたは、キランディアの場面のあちこちをクリックすることによって、行動や、ブランドンの運命すらコントロールします。画面の左側をクリックすると、ブランドンはその方向へ歩いて行きます。右側をクリックすると、ブランドンは素直に右側に歩いて行きます。

多くの場合、ブランドンはクリックされた正確な場所へ向かって歩きますが、どこまでも遠くへ歩けるわけではありません。このような場合、ブランドンは自分が進めるだけ遠くに進みます。もし気が変わったら、ブランドンが歩いている途中であってもたびたび方向を変えることができます

行かせたい方向の場面の端をクリックすることによって、ブランドンを現在いる場面の外へ歩かせることができます。彼は端に歩いて行ってから、現在表示されているエリアの隣のエリアに現れます。

カーソルが場面の端やブランドンが通り抜けられる通路に置かれると、カーソルの形が変わることに注意してください。これは、そこでクリックすればブランドンが現在の場面から出て隣のエリアへ移動できることをプレイヤーに示すものです。

ブランドンはふつう上下左右に歩けますが、しばしば移動が制限されるエリアにいることに気づきます。ブランドンが通り抜けられないエリアに来ると、カーソルが「移動不可能」サインに変わります。



Using a Keyboard to Play:

《キーボードを使ってプレイする》 (PC-9821版のみ)

キーボードを使ってキランディアを操作しても、マウスを使ったときと同じ機能を果たします。矢印キーを使えば、画面のカーソルを巧みに操作できます。

好きな場所にカーソルを置いてから、[RETURN] キー、または [SPACEBAR] を押すと、マウスの左側ボタンをクリックしたときと同じ機能を果たし、あらゆる移動やその他の行動を引き起こします。

Object manipulation, or: Carrying on in Kyrandia:

《キランディアにおけるアイテムの扱い》

キランディアに登場する多くの物は、それらをクリックするだけで、ブランドンに拾わせたり、運ばせたり、使わせたりできます。例えば、壺の上にカーソルを置いてクリックすると、彼の家の壺の中に隠されているリンゴをブランドンに拾わせることができます。ここでカーソルがリンゴの形に変わります。これは、そのリンゴをブランドンがいま持っていることを示します。マウスを動かすと、今度はそのリンゴを画面のあちこちに動かすことができます。

カーソルがリンゴの形になると、ブランドンは幾つかのことができます。画面下のアイテムスロットの一つにそのリンゴを移動し、クリックすることによって、ブランドンの背負っているナップサックの中にしまうことができます。

リンゴの形になっているカーソルは、リンゴがナップサックにしまわれるか、場面のどこかに置かれるか、使われるか、または捨てられるまで残ります。

ひとたびリンゴが彼のナップサックにしまわれると、ブランドンはキランディアを動きまわる間ずっとそのリンゴを持ち歩きます。

リンゴにともなうもう一つの選択は、それを使うことです。キランディアでは数多くの物が見つかり、いろいろな物を利用することで、ブランドンを待ち受ける難問のいくつかは解決されます。リンゴの場合、ブランドンに食べさせることによって役立つかもしれません。リンゴを拾って、それをブランドンの上でクリックすると、彼はそのリンゴを食べ、リンゴの芯が残ります。

また、キランディアには数々のことを起こす場所や物があります。このような場所をクリックするか、そこで物をクリックすると、状況に応じた変化が現れます。

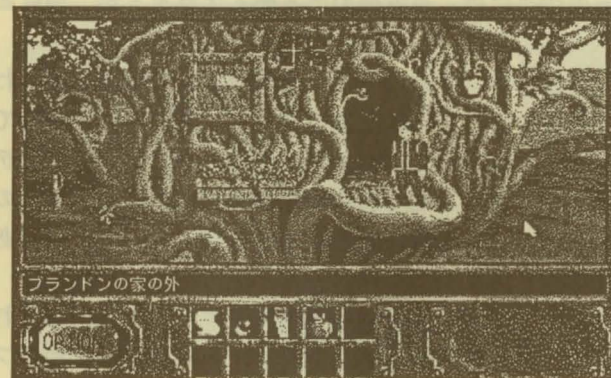
例えば、ブランドンの家の紫色の壺をクリックすると、リンゴが現れます。

あなた同様、ブランドンもびっくりして、リンゴを見つけたことについて何か言いたくなりそうなものです。さらにまた壺にも使いみちがあります。ひとたびリンゴが取り除かれると、他のアイテムを中に入れることができます。

ブランドンはキランディアにいる人々の殆どと、話しをすることができます。

彼らをクリックすることによって、もっと長く話せることもあります。中には、ブランドンにある物を持ってくるよう要求し、それを持ってきてからでないと話を続けようとししない人たちもいます。

The Game Screen:



《ゲーム画面》

キランディアのゲーム画面は区別しやすい二種類のエリアに分かれています。画面の上部には、主要キャラクターであるブランドンが現在いる場所が表示されます。

ブランドンを一方向へずっと移動させると、ゲーム画面が変わって、彼のいる新たな周囲を表示します。プレーヤーであるあなたは、ブランドンを移動しない限り、キランディアの他のどのエリアも見れません。またゲーム進行上の条件が満たされない限り、ブランドンが近づけないエリアがあるかもしれません。

例えば、ブランドンはハーマンが壊れた橋を修理するのを手伝ってからでないと、ティンバーミスト森に入れないかもしれないということです。

ゲーム画面の下部は4つの部分に分かれています。左側に、『OPTIONS』というラベルのついた青いジェムがあります。この

アイコンをクリックすると、ゲームプレイが一時中断して、メニューが現れます。このメニューのボタンをクリックすることによってゲームデータのセーブ等を行うことができます。

下部画面の中央には、長方形のアイテムスロットが二列に並んでいます。

このエリアはブランドンの『ナップサック』の中身をあらわします。ナップサックにしまわれた物はすべて、使用されるか捨てられるまで、場面から場面へとブランドンが持ち歩きます。アイテムスロットの数より、もっとたくさん物を蓄えたいときは、特定の場所に集めるか、アイテムを置いてきた場所を覚えている必要があります。

下部画面の右側は、アミュレットを表示するために用意されたものです。ブランドンがアミュレットを手に入れると、金色のフレームが現れます。

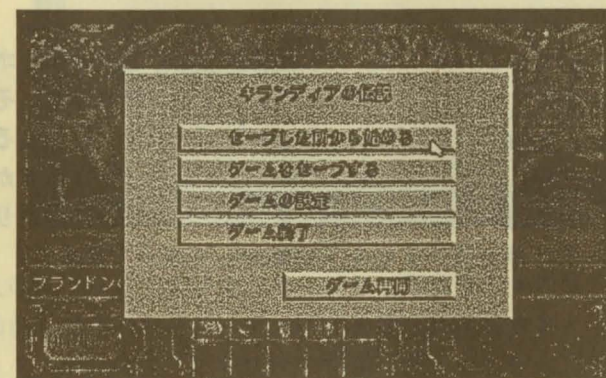
そのフレームは、魔法に対応するジェムを支えます。魔法を得たジェムは色づき、そういうジェムをクリックすることによって、特殊な効果があらわれます。

魔法を持たない状態のジェムは何の効力もなく、黒い色をしています。

上部画面と下部の3つのエリアの間に、細長いエリアが画面の横一杯に伸びています。これはメッセージ・ボックスと呼ばれるものです。ここに、現在表示されているキランディアの場所の名称及び、状態のどちらかが表示されます。

つまり、リンゴをクリックすると、メッセージ・ボックスに「リンゴを取った」と表示されるわけです。そしてそのリンゴをブランドンのナップサックに入れると、「リンゴをしまった」と表示されます。リンゴを画面のどこかで放すと、「リンゴを置いた」というメッセージが表示されます。

The Options Menu



《オプション・メニュー》

ゲーム画面のオプション・アイコンをクリックすることによって「ゲームの設定」、「セーブした所から始める」、「ゲームをセーブする」、「ゲーム終了」、「ゲーム再開」などのボタンのついたメニューが現れます。ボタンをクリックすると、それに対応するサブ・メニューが現れます。

Loading a Game

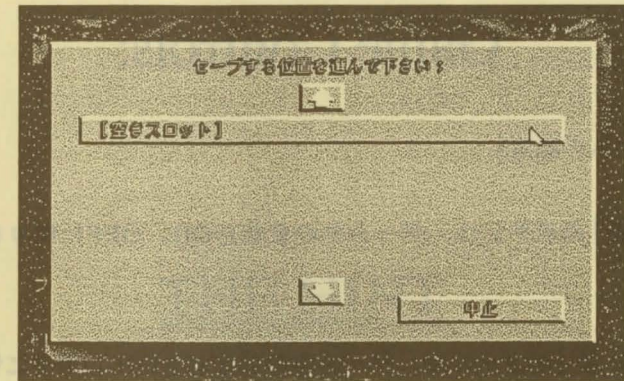
《セーブした所から始める》

メイン・オプションの「セーブした所から始める」というボタンをクリックするとセーブしたデータのメニューが現れます。そこで新しいゲームを始めるか、セーブしてあるデータをロードするかのどちらかを選択します。たくさんのデータをセーブできますが、メニューに一度に表示されるデータは5つだけです。矢印をクリックすると、あるだけのリストを上下に動かして表示できます。

Saving Games

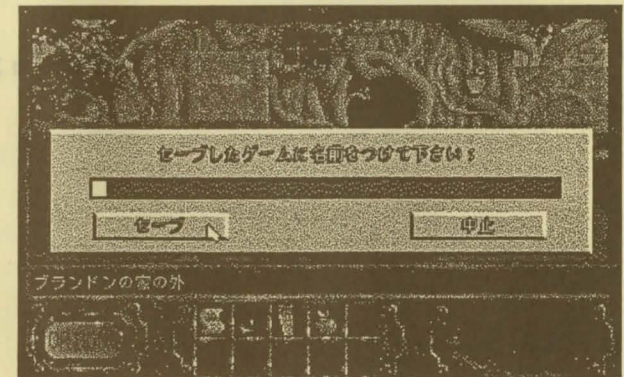
《ゲームをセーブする》

メイン・オプションの「ゲームをセーブする」というボタンをクリックすると、セーブしたデータのメニューが現れます。現在プレイ中のゲームをセーブする場合、そのゲームを空きスロットに入れることも、すでにタイトルのついているスロットに保存することもできます。すでに使われているスロットにセーブすると、前のデータが現在セーブ中のデータと入れ替わります。



矢印をクリックすると、セーブしてあるデータのリストを上下に動かして表示します。セーブする箇所を決定すると、ネーム・ボックスが現れ、この中にセーブするデータ名を入力できます。そのデータ名にはアルファベットか数字で好きな名前をつけることができます。

実際のところ、頻繁にデータをセーブすることをお勧めします。とりわけ、ブランドンが危険そうな行動を起こす前にセーブすることをお勧めします。



Game Controls:

《ゲームの設定》

[音楽]のボタンは、ゲーム中の音楽をON、OFFに切り替えます。

[効果音]のボタンは、ゲーム中の効果音をON、OFFに切り替えます。

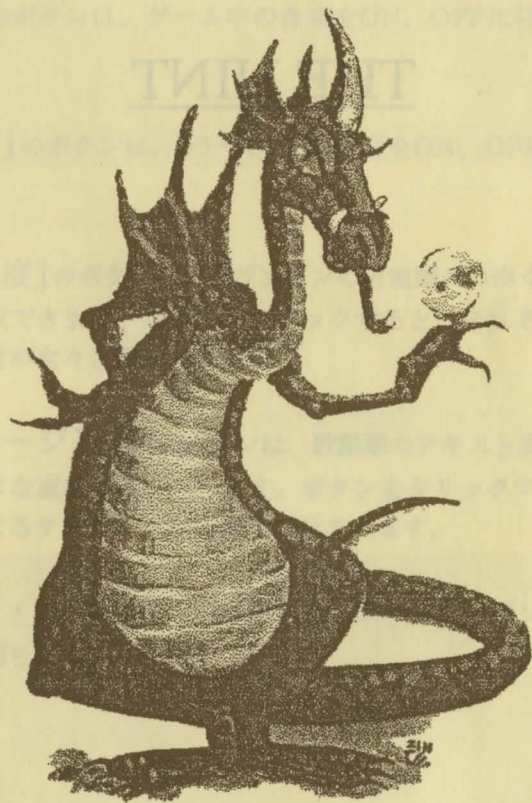
[歩行速度]のボタンは、ブランドンの何種類かの歩く速度から一つを選択できます。ボタンをクリックすると、それぞれ異なる種類の速度が次々と表示されます。

[メッセージ速度]のボタンは、数種類のテキスト表示速度の中から好きな速度を選択できます。ボタンをクリックすると、それぞれ異なるテキスト表示速度が表示されます。

[メイン・メニュー]のボタンは、メイン・オプション・メニューに戻ります。

THE HINT

"Welcome to Kyrandia.
My name is Brandywine, and I
will be your hostess on this tour:"



「ようこそ、キランディアへ。
わたしの名前はブランディワイン。
わたしがこの旅の案内役をつとめます。」

キランディアは、謎に包まれた驚異と魅力にみちた古代の国です。それだけに危険も多く、油断していたらたちまち悲惨な目に会ってしまいます！仲間から離れて、一人で探検に出かけようという気になったら、くれぐれもお気をつけて！

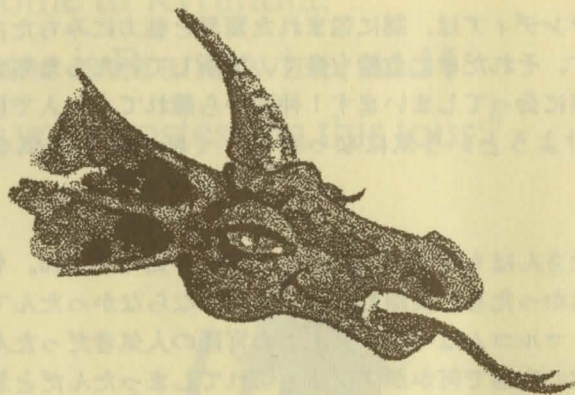
みなさんはもうマルコムのことをご存知ですね。もし彼がいなかったら、実際こんなことにはならなかったんですからね。マルコムはキランディアの宮廷の人気者だったんですよ。彼の内部で何かがブツリと切れてしまったんだと思います。

もし自分がキランジェムを支配したら、みんなが自分のことを王様にするだろうってマルコムは考えたのです。

わたしが王立魔術師たちをずいぶんからかいがちのように、マルコムが凶暴になったとき、この魔術師たちがいたことをわたしたちみんなが喜びました。もしカラックがマルコムを監禁する呪文をあみだしていなかったら、マルコムはウィリアム王とキャサリン女王を殺した後で逃げていただろうって思いますよ。

18年間というもの、キランディアの全国民は城に彼を監禁している呪文に頼っていたのです。マルコムはキランジェムは支配したものの、魔法は使えませんでした。でも残念ながら、マルコムはとうとう逃げてしまいました。長年の監禁が彼の悪意を育み、今では孤独以外に彼の復讐心をやわらげるものはないのです。

魔術師たちはほとんど魔法が使えず、ブランドンだけがキランディアの唯一の希望なのです。ブランドンは城に入る方法を見つけて、王座の返還を要求しようとするにちがいありません。それは長くて危険な道のりであり、ブランドンは得られるどんな援助でも必要とするでしょう。



Chapter One At Home

=== 第1章 === <自宅で>

物語は、ブランドンが自宅に戻って祖父のカラックが石に変えられているのを発見するところから始まります。ブランドンはどうやってもカラックを元の姿にもどすことができません。ブランドンはカラックの机に載っている謎めいた白紙のノート拾って、ナップザックに入れる必要があります。

ブランドンが家を出ようすると、木の王国の使者が現れます。

使者はキランディアに存在している悪に立ち向かうことをブランドンに求めます。ブランドンは紫色の壺の中にリングを見つけ、また、机の上の大きなガーネットを拾いたくなるかもしれません。彼はのちにそのリングとガーネットを活用できます。彼が森の中を歩いているあいだに、不思議なジェムがあと何個か現れるかもしれませんが、ブランドンはそれらもまた手に入れたくなるかもしれません。

木の根っこのエレベーターはキランディアの中でも面白い装置の一つです。ブランドンは玄関の端を踏んだり、根っこが地面にあるときはそれを踏むことによって、自分の家へ昇り降りできます。

(第1章)

種々雑多なもの

X=ハーマンの木

Z=ペリドートが現れる

祭壇にある紫色のバラ

池にある水晶の涙のしずく

家の中の机の下にあるノコギリ

家の中の壺の中のリング

注意すべき場面

A=家の中

B=家の外

C=家の下

D=柳の木

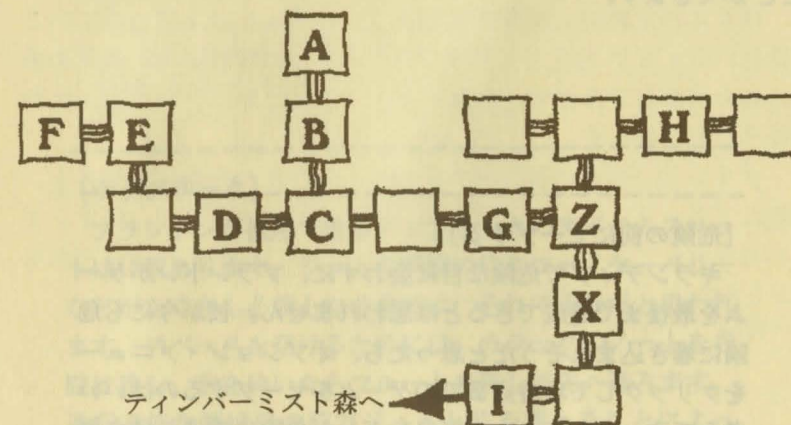
E=寺院の外

F=寺院

G=悲しみの池

H=銀の祭壇

I=壊れた橋



ブランドンが最初にすべきことは寺院にプリンを訪ねることです。彼女はブランドンにノートを見せてほしいと言い、ノートを持ってくるまでそれ以上彼に何も言いません。ノートを持ってくると、彼女は魔法のメッセージを目に見えるようにします。プリンはマルコムがキランディアの不幸の元凶であることを説明してから、紫色のバラを持ってくるようブランドンに要求します。

紫色のバラ（それは森林の祭壇で見つかります）を探す途中、ブランドンは悲しみの池で涙のしずくを手に入れたくなるかもしれません。それが得られると、彼は木の幹のくぼみの中に涙のしずくをはめて、病気の柳の木を治療してやることができます。

ブランドンが柳の木を治療してやると、マリスが現れて一緒にかくれんぼをします。忙しいとはいえ、ブランドンはマリスにつき合うべきです。というのは、マリスを捕まえると、マリスはブランドンに紫色の大理石をつくれるからです。ブランドンは2個の紫色の大理石の左側にもらった大理石を埋めて、祭壇を修理することができます。

[危険の前にセーブする]

キランディアで危険な目に会わずに、ブランドンがゲームを最後まで達成できると思われません。彼が今にも危険に巻き込まれそうだと思ったら、オプション・メニューをクリックして現時点までのゲームをセーブするのはいい考えです。そして、もしブランドンが危険に遭遇し致命傷を受けたなら、ブランドンをセーブした場所に戻して、障害のある周辺で新たなコースを考えることができます。

歩き回っている途中のある地点で、ブランドンはほら穴の中の壊れた橋でハーマンと出会います。ブランドンは川を渡る必要がありますが、ハーマンが橋を修理する前に渡ろうとすれば、彼は川に落ちて死んでしまいます。

ハーマンが新しい厚板を切り始めるために必要なノコギリはカラックの机の下に陰にあります。ハーマンはほら穴の近くで木を切り始めますが、ブランドンがアミュレットを手に入れるまで、橋の修理を終えようとはしません。

アミュレットを得るためには、ブランドンは紫色のバラをプリンに届けなければなりません。彼女はそれを特殊な銀色のバラに変えます。アミュレットを得るためには、修理された森林の祭壇にその銀色のバラを置かなければなりません。ブランドンがアミュレットを得て、ハーマンが橋を修理したら、ブランドンは川を渡って、ティンバーミスト森のダームの家へ行くことになるでしょう。

[ナップサック]

ブランドンが使用できるナップサックのアイテムスロットは10個あります。ジェムや洞窟の岩やファイヤーベリーなどがたくさん必要となるまでは、それで十分だと思われます。スペースを空けるためには、カラックのノートを寺院に残し、氷を砕いたらフルートを残して先へ進みます。通行不能な裂け目の前でジェムと花を蓄えることによって、ブランドンはポーションの原料を大量に持ってフェアリーウッドに入ることができます。

Chapter Two

The Timbermist Woods

=== 第2章 === <ティンバーミスト森>

ダームの家はハーマンのほら穴を少し通り過ぎたところにあります。ブランドンはダームを訪問すべきです。しかもできるだけ早く。ダームはいつもぐずぐずしていますが、羽根ペンが一本欲しいと言います。

羽根ペンを手に入れるためには、ブランドンは鳴き鳥のいる木のところでクルミの実を見つけ、オークの森でどんぐりを一個拾い、そして、森の中で松ぼっくりを一個見つける必要があります。これらの3つの種を死の森の空地の穴に植えます。ちょっとばかげていますが、手がかりらしきものが、古びた樫の木の下にいるノルビーを訪ねれば得られます。

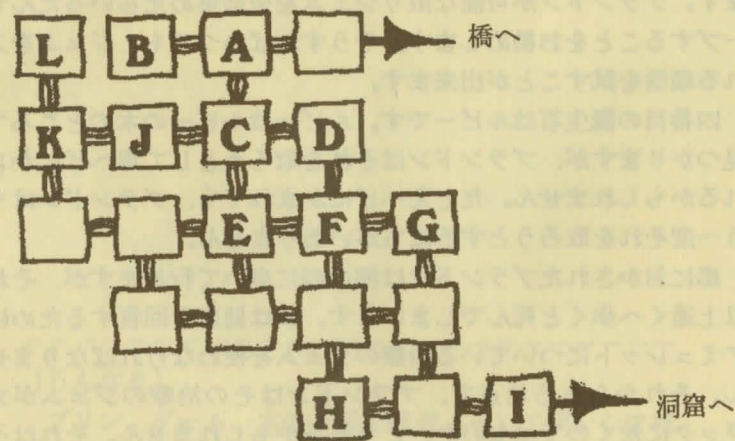
植えられた種から成長する植物は、アミュレットについている黄色いジェムを与えてくれます。このジェムを使って、病気の鳴き鳥の治療ができます。病気が治って喜んだ鳥はブランドンに羽根ペンをくれます。

ブランドンがその羽根ペンをダームのところに持って行くと、彼はブランドンに魔法のスクロールを書いてくれます。ブランドンは今のところそれを必要とはしませんが、そのスクロールがないと城に行くことはできません。

ティンバーミスト森 (第2章)

注意すべき場面

- | | |
|----------------|-------------|
| A = ダームの家の外 | B = ダームの家の中 |
| C = 石像 | D = 鳴き鳥の巣 |
| E = 樫の老木 | F = 古い井戸 |
| G = 水の湧きだしている泉 | H = 死の森の空き地 |
| I = 大蛇の洞窟 | J = 大理石の祭壇 |
| K = 樫の森 | L = ルビーの木 |



Chapter Two

ブランドンの次のクエストは、誕生石の探索です。ダームがかけたまじないはいささかとっぴで、キランディアじゅうの地面にジェムが散らばってしまいました。ブランドンが誕生石を探しはじめる前までにも、数個のジェムは現れています。一番目のジェムがサンストーンで、それは湧き水の流れの中にあります。ブランドンはジェムが泉の中にあると推測するかもしれませんが、ダームが誕生石のことをブランドンに言うまで、彼はそれを得ることはできません。

ジェムを全部集めて、大理石の祭壇の金の皿に正しい順番で入れるのは忍耐のいる作業です。他にも異なる種類の9個のジェムがティンバーミスト森とブランドンの家の周囲の森に点在しているので、全部集めるべきです。

二番目と三番目の誕生石は新たにゲームを始めるたびに変わります。ブランドンが可能な限りジェムを全部集めたらいったんセーブすることをお勧めします。そうすればいつでも、ジェムを入れる順番を試すことができます。

四番目の誕生石はルビーです。ルビーはルビーの木のところで見つかりますが、ブランドンはそれを取ろうとして毒ヘビにかまれるかもしれません。たとえヘビにかまれても、ブランドンはもう一度それを取ろうとするにちがいありません。

毒におかされたブランドンは檜の森に歩いて行けますが、それ以上遠くへ歩くと死んでしまいます。彼は健康を回復するためにアミュレットについている治療のジェムを使わなければなりません。それからある地点で、ブランドンはその治療のジェムがカラクに効くのではないかと考えるかもしれません。それは不可能です。

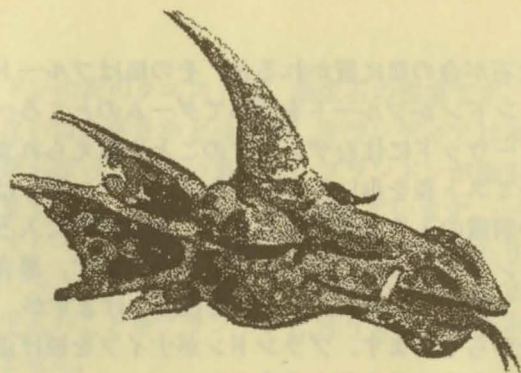
最後の誕生石が金の皿に置かれると、その皿はフルートに変わります。ブランドンがフルートを持ってダームのところへもどると、フェアリーウッドに住むザンシアのことを教えられます。

ティンバーミスト森を歩いているうちに、ブランドンは気味のわるい大蛇の洞窟の入り口を発見します。その洞窟に入ろうとしたとき、ブランドンは初めてマルコムに出会います。悪者の道化師はブランドンを試すために、ナイフを投げつけますが、あやうくブランドンからそれます。ブランドンがナイフを投げ返さないと、マルコムは今度は彼を殺します。

マルコムに立ち向かう勇気がブランドンにあれば、マルコムは退却しますが、洞窟の入り口は貫けない氷で封じられてしまいます。ブランドンは甲高い音を立てるフルートを吹いてその氷を打ち砕くことができます。洞窟の入り口に入ると、ブランドンには次の試練が待ち受けています。

[うんざり]

ブリン、ダーム、木の王国の使者、そしてザンシアはみんなくどくどしく、同じことを何回も繰り返して言います。彼らの話がすんだらゲームをセーブすれば、ブランドンはあまりいらいらしないで探検することができます。



Chapter Three Shadowrealm

=== 第3章 === <大蛇の洞>

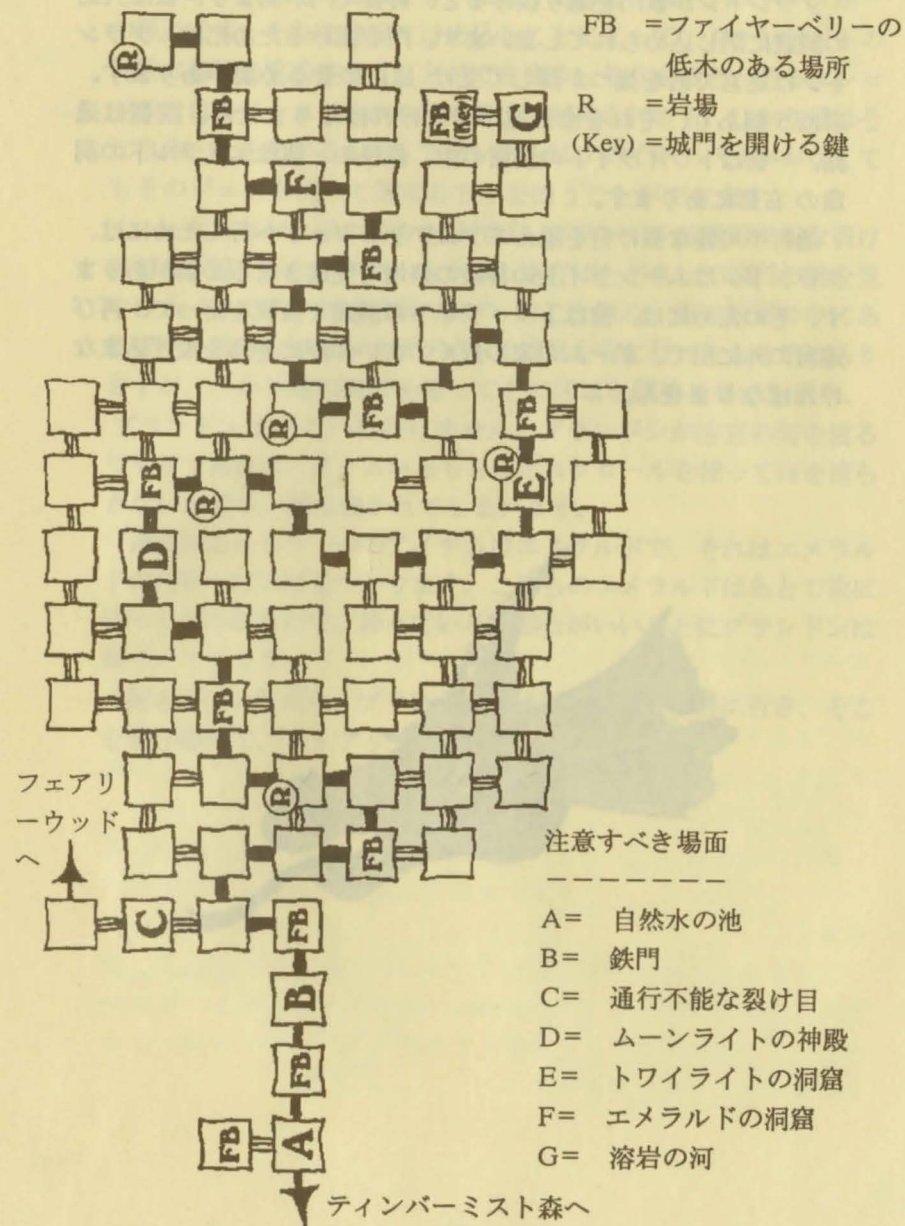
大蛇の洞窟は、主としてさまざまな入り口や出口が一続きになった大迷宮です。洞窟の中にはファイヤーベリーの低木が茂っているところもあります。

ブランドンは影の亡霊を避けるためにファイヤーベリーを摘んで持ち歩かなければなりません。もしブランドンがファイヤーベリーで道を照らさずに次へ進むと、暗闇の中で影の亡霊どもにむさぼり食われてしまいます。

ファイヤーベリーの欠点は、それを持ち歩いたとして3つ先のエリアまでしかもたないことです。彼は、低木から次の低木へと必死で渡り歩いて、絶えず不足分を補わなければなりません。ブランドンがとれる進路はヒントブックのマップが示してくれます。

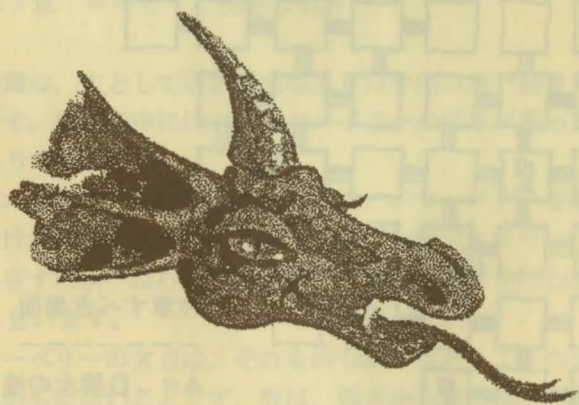
ブランドンがとれる対策は、歩いたあとの地面に余分なファイヤーベリーを残して行くことです。地面に残されたファイヤーベリーは消えないので、帰り道の目印になります。

大蛇の洞窟 (第3章)



ブランドンが鉄門を通り抜けると、背後で門が閉まり、彼は大蛇の洞窟に閉じ込められてしまいます。門を開けるためには、ブランドンは迷宮で岩を幾つか探して受け皿にのせる必要があります。岩は5個あり、それを全部見つけなければなりません。三個は通路、一個はトワイライトの洞窟の中、最後の一個はエメラルドの洞窟の右側にあります。

通行不可能な裂け目を越えてフェアリーウッドへ行くためには、ブランドンはムーンライトの神殿の祭壇を完成させる必要があります。そのためには、彼はトワイライトの洞窟で金貨を拾って、再び迷宮の外に出て、ダームの家の近くの古い井戸にそれを投げ込まなければなりません。



ブランドンがその金貨を井戸に投げこむと、ムーンストーンが一つ現れます。それを台座にはめ込むことによって、ムーンライトの神殿の祭壇を完成させることができます。そうすると、アミュレットの紫色のジェム（ひかり球の魔法）が得られます。ひかり球はそれ自体、光を発するので、ブランドンはファイヤーベリーがなくてもそのジェムを使って迷宮の方々を漂うことができます。

いったんひかり球の能力を得れば、ブランドンは通行不可能な裂け目を飛び越えられますが、もう少し迷宮にとどまって城門の鍵を見つけるべきです。鍵は溶岩の河の向こう側の、謎の洞窟の中にあります。溶岩の河はトワイライトの洞窟を右に行ったところにありますが、ひかり球の魔法を使ってその区域を探検しないかぎり、ブランドンはそこへは行けません。ブランドンが溶岩の河を渡るつもりであれば、ダームからもらったスクロールを使って河を凍らさないかぎり、彼は焼かれてしまいます。

迷宮にあるもう一つのアイテムはエメラルドで、それはエメラルドの洞窟へ行けば見つかります。これらのエメラルドはあとで役に立つと思われるので、持っている都合がよいことにブランドンは気づくでしょう。

鍵を手にいれたら、ブランドンは通行不可能な裂け目に行き、そこを飛び越えて、フェアリーウッドに入るべきです。

Chapter Four

Faeriewood

=== 第4章 === <フェアリーウッド>

フェアリーウッドに入ってもなく、ブランドンは落ちてくる木の枝にあたって気絶してしまいます。どうやら錬金術師のザンシアが森で彼を見つけ、自分の実験室に抱えてきたようです。というも、ブランドンはここで目をさますからです。

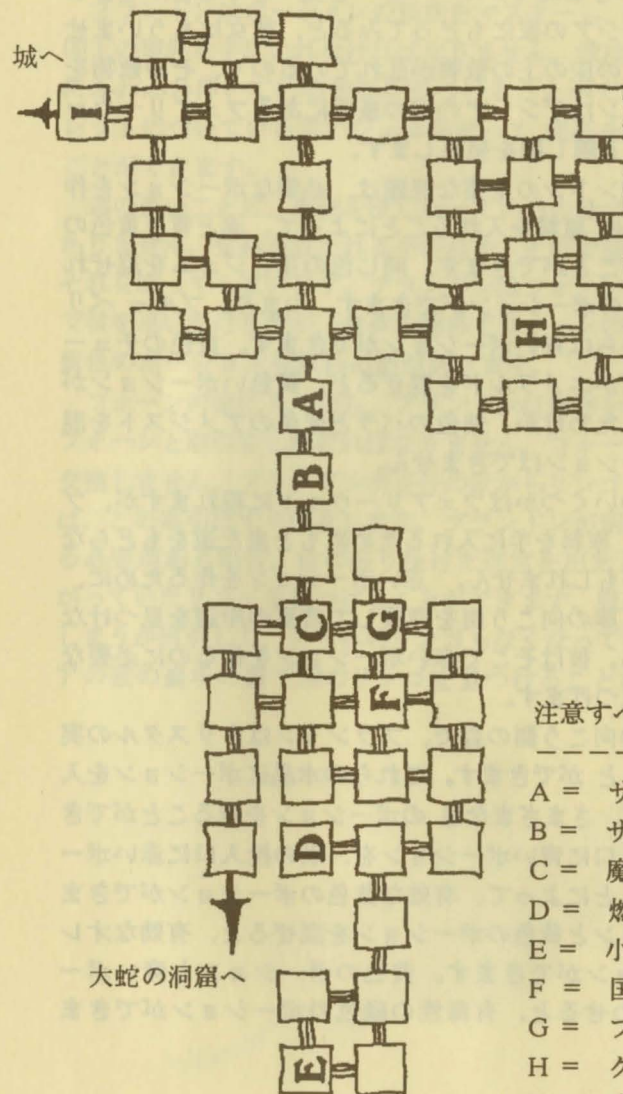
ザンシアはブランドンのクエストの状況をあれこれ論じてから、噴水から魔法の水を汲んでくるようブランドンに言います。ブランドンは水を汲みに行き、またもやそこでマルコムに出会います。マルコムはいつになく親切で、ブランドンを傷つけることはせず、ただ噴水の囲いの水晶の球を一つ取り除いて、噴水を壊してしまいます。

ブランドンは燃えている木の中からその球を取りもどすことによって、噴水を修理することができます。炎の所でダームのスクロールを使えば、失われた球を取って、それを噴水にもどすことができます。球を元のところに置くと、噴水が再び活気づいて、ブランドンはフラスコに水を汲むことができます。（フラスコはザンシアの実験室にあるはずです）

魔法の水を飲むとアミュレットの青いジェムが得られます。青いジェムを使って、ブランドンは多少の魔法を消し去ることができます。

ブランドンが魔法の水を持ってザンシアのところに戻ると、彼女は王宮の財宝についてさらに詳しく説明します。そして彼女のポーションが役に立つことを教えてからブルーベリーをポーションに混ぜるよう彼に言います。

フェアリーウッド（第4章）



注意すべき場面

- A = ザンシアの実験室
- B = ザンシアの家の外
- C = 魔法の噴水
- D = 燃えている木
- E = 小さな滝
- F = 国王の聖杯
- G = フォーンの家
- H = クリスタルの実験場
- I = 常夏の岸辺

ブランドンは小さな滝でブルーベリーを見つけることができます。しかし、ザンシアの家にもどってみると、彼女はもういません。彼女の実験室の床の上の敷物が乱れているので、その敷物を剥ぐと、ブランドンはザンシアの家の裏手にあるフェアリーウッドのエリアに通じる隠し扉を発見します。

この章でのブランドンの主要な課題は、必要なポーションを作ることです。大釜に原料を入れることによって、赤と青と黄色のポーションを作ることができます。同じ色の花とジェムを混ぜればたいがいその色のポーションができます。つまり、ブルーベリーと青いジェムからは青いポーションができます。黄色のチューリップにトパーズかエメラルドを混ぜると、黄色いポーションができます。どうしたわけか、紫色のバラと紫色のアメジストを混ぜても紫色のポーションはできません。

必要なジェムのいくつかはフェアリーウッドに現れますが、ブランドンは必要な原料を手に入れるためにもと来た道をもどらなければならないかもしれません。赤いポーションを作るために、ブランドンは隠し扉の向こう側を探検して常夏の岸辺を見つけなければなりません。彼はそこで赤いポーションを作るのに必要な赤いランの花を見つけます。

ザンシアの家の向こう側の森で、ブランドンはクリスタルの実験場を見つけることができます。これらの水晶にポーションを入れることによって、さまざまな色のポーションを作ることができます。一つの投入口に青いポーションを、別の投入口に赤いポーションを入れることによって、有効な紫色のポーションができます。赤いポーションと黄色のポーションを混ぜると、有効なオレンジ色のポーションができます。黄色のポーションと青いポーションを混ぜ合わせると、有毒性の緑色のポーションができます。

ブランドンはポーションの製法をマスターし、次に魔法を用いて国王の聖杯を手に入れなければなりません。彼は噴水の近くの空中にふわふわ浮いている聖杯を見つけることができ、自分のアミュレットについている青いジェムを使って聖杯を空中から解き放つことができます。

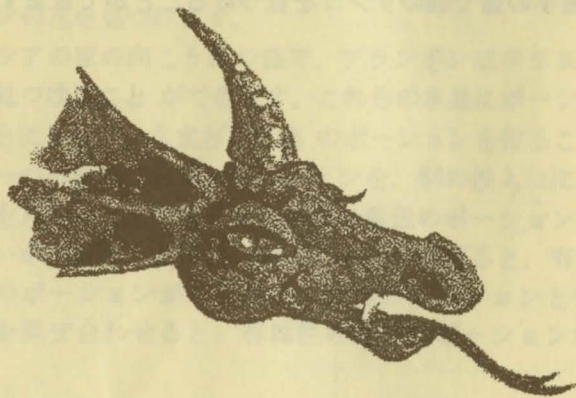
運の悪いことに、聖杯を欲しがっているのはブランドン一人ではありません。聖杯が放たれるやいなや、そばで見ていたフォーンがそれを取ってしまいます。ブランドンはフォーンのちっぽけな家まで彼を追いかけますが、身体を縮めてフォーンの家に入るためには紫色のポーションを飲む必要があります。

フォーンの家に入ったら、ブランドンは聖杯を手に入れるためにフォーンと取引をしなければなりません。フォーンはリングとしか交換しません。ブランドンが自分の家からリングを持ってきていれば、この取引はすぐ成立します。ブランドンが別のリングを見つけ必要がある場合、彼の通り抜けた迷宮を出たところの地面に転がっていたリングを見つけることができます。彼がリングを食べてしまうか何かして、どちらのリングもなくなっている場合、ザンシアの家の裏手の森で別のリングを見つけることができます。

聖杯を手にいれたら、これでブランドンは城へ出かけられます。常夏の岸辺でオレンジ色のポーションを飲むと、ブランドンの姿はペガサスに変わり、海を越えて城へ飛んで行きます。

城へ飛ぶ前に、彼は必要なものが全部揃っているか確認すべきです。というのは、ひとたび海を越えて飛んでしまったら、二度ともどることができないからです。彼に必要なのは、鉄の鍵と、国王の聖杯と、一輪の花です。これらのアイテムを全部持っていないと、マルコムを倒すことができません。

有毒な緑色のポーションのほかに、フェアリーウッドには危険な状況が2箇所あります。ザンシアの家のドアのすぐ外の湿地に巨大ガエルが待ち伏せています。見えるのは目だけですが、ブランドンが近づいてみようとする、カエルに食われてしまいます。また、常夏の岸辺で、ブランドンはひかり球の力を使って海を飛び越えたい誘惑に駆られるかもしれません。それはよくない考えです。水中から巨大魚が飛び出して、近づくどんなひかり球も飲み込んでしまいます。



Chapter Five

Castle Kyrandia

=== 第5章 === <キランディア城>

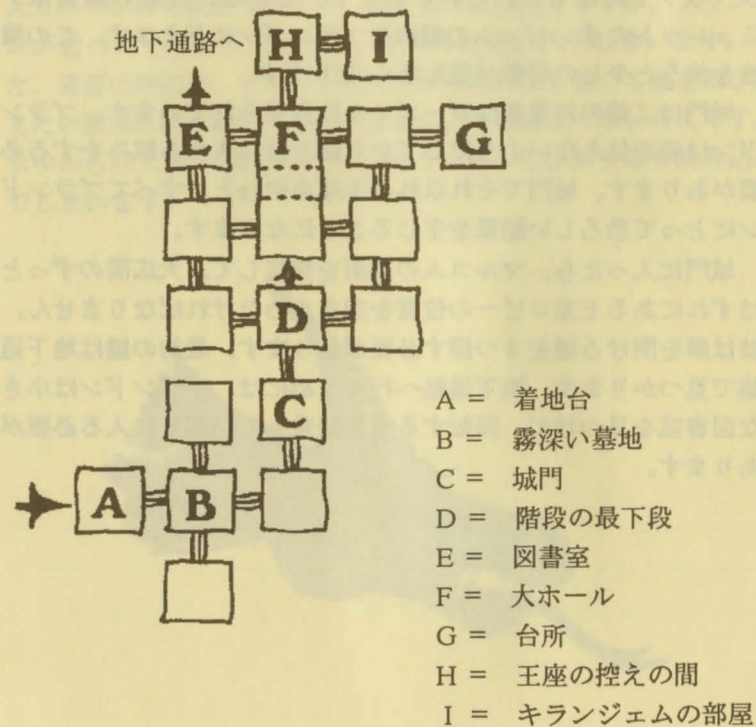
ブランドンは着地してまもなく両親の墓を発見します。彼が花を持っていて、それを墓の上に置くと、彼の母親の幽霊が現れます。母親はブランドンに聖杯が必要であることを教えます。その助言はもはや手遅れです。というのは、ブランドンはもうフェアリーウッドにはもどれないからです。しかし、母親の幽霊はアミュレットの赤いジェムの魔法をブランドンに与えます。この魔法を使うと少しの間姿が見えなくなります。

城門は二頭の無愛想なガーゴイルに見張られています。ブランドンは姿を見えないようにしてから鍵を錠に入れる試みをする必要があります。城門でそれ以外の手順を踏むと、すべてブランドンにとって恐ろしい結果を生じることになります。

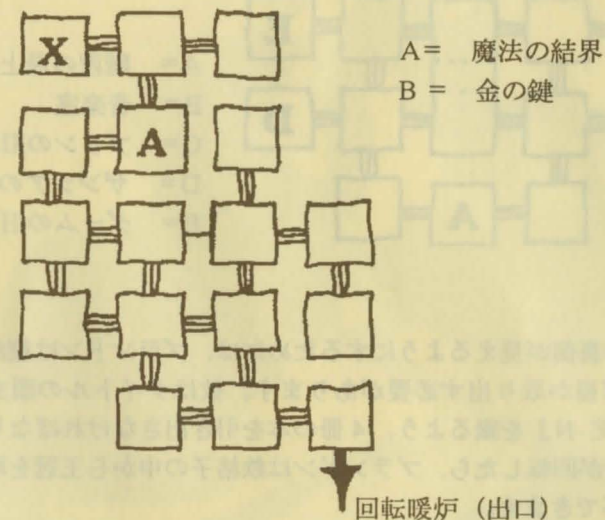
城門に入ったら、マルコムの規則を無視して、大広間のずっとはずれにある王室ロビーの位置を突き止めなければなりません。彼は扉を開ける鍵を2つ探す必要があります。最初の鍵は地下通路で見つかります。地下通路へ行くためには、ブランドンは小さな図書室を見つけて、回転する暖炉に乗って暗がりに入る必要があります。

地下通路のずっとはずれの方でブランドンは魔法の結界に遭遇しますが、結界はアミュレットの青いジェムを使って消し去ることができます。その向こうに部屋が幾つかあって、床の敷き岩の一つの下に金の鍵があります。ブランドンは青いジェムを使った後、アミュレットの力が蓄えられるまで数分待ったほうがいいかもしれません。何故ならひかり球になって地下通路を探検したほうが、岩を突き止めやすいからです。

城の主要レベル (第5章)



城の地下通路 (第5章)

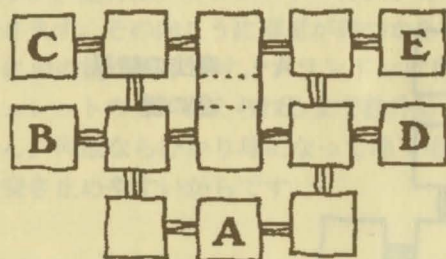


音楽室の近くの廊下で、ブランドンはまたもやハーマンと出会います。ハーマンはマルコムにすっかりあやつられてしまい、強引にノコギリを返すぞと脅かします！ 彼に近づきすぎると、ブランドンは身体を真っ二つに切られてしまいます。恐ろしや！ アミュレットの黄色い治療のジェムを使えば、ブランドンはハーマンを眠らせることができます。

もう一つの鍵は二階の音楽室にあります。ブランドンはチューベルの「ド、ファ、ミ、レ」（一番下、一番上、上から二番目、下から二番目）を鳴らさなければなりません。そうすると、絵のうしろに隠されている二番目の鍵が現れます。

台所用品の中に、ブランドンが王座の控えの間で使わなければならない王笏が混じっています。また、ブランドンには図書室の回転する暖炉の裏側にある王冠も必要となります。

城の上層レベル (第5章)



- A= 階段の最上段
- B= 音楽室
- C= ブリンの旧寝室
- D= ザンシアの旧寝室
- E= ダームの旧寝室

暖炉の裏側が見えるようにするためには、ブランドンは棚からある本を何冊か取り出す必要があります。彼はタイトルの頭文字が『O-P-E-N』を綴るよう、4冊の本を引き出さなければなりません。暖炉が回転したら、ブランドンは鉄格子の中から王冠を取り出すことができます。

寝室で不要なアイテムが幾つか見つかります。一番ユーモラスなのは、金褐色の髪をもつザンシアの部屋で見つかるアंकです。

王座の控えの間が開いたら、ブランドンは台座の真紅のベルベットの上に王笏と王冠と聖杯を左から右に順に並べて置きます。すると、キラージェムの部屋の扉が開いて、そこにブランドンの成長と能力をことさら冷笑しながらマルコムが現れます。母親の警告を忘れて、ブランドンはマルコムにパンチをくらわせてしまいます。

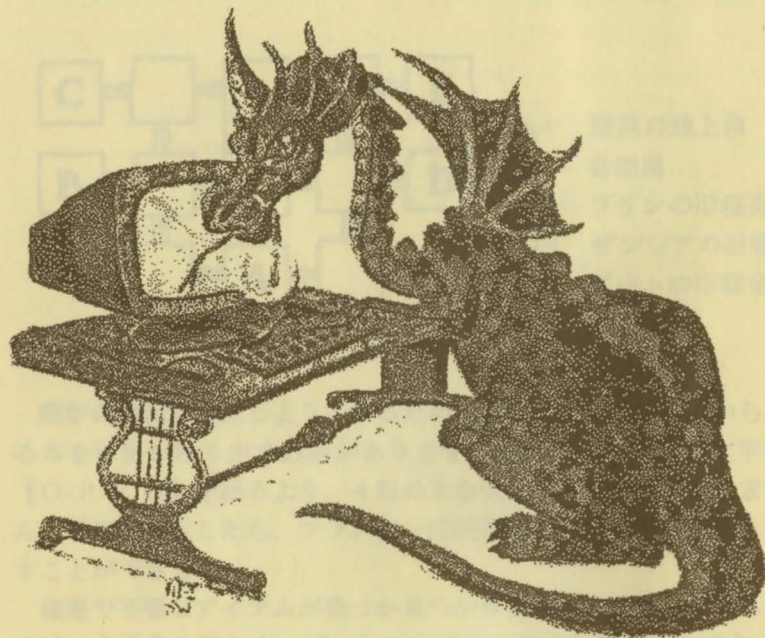
あなたは彼を責められますか？

キラージェムのある部屋に入ると、マルコムが追いかけてきてブランドンに石化の呪文を浴びせます。ブランドンは右側にある鏡の前に立って姿が見えないようにします。すべてがうまくいけば、マルコムは鏡の反射で呪文を浴びせられて、石に変わります！ ばんざい！



[お断り]

キラディアの製作を通じて、役者や植物や動物が傷つけられたり、何らかの方法で不当に危険にさらされることはただの一度もありませんでした。ブランドンのぞっとするような死の場面はすべて、真に迫った「I'm-A-Dummy system (虚構システム)」で製作されました。どうやらハーマンがひき切った木は、パサデナにあるACME樹木育成場産の一对のボンデローサ松によって演じられたもののようです。オープニングのリスがいる木の爆発シーンは、綿毛のスタント・ウサギによって演じられました。



ごきげんよう、みなさん。おいでいただきありがとうございます。わたしたちのつまらないおしゃべりを全員が楽しまれ、あなた方の技能と知識を駆使してキラディアの国に調和を取り戻して下さったことと思います！ どうぞまたいらしてください。でも今度は、ネコを何匹かお連れ願えませんかしら？

[パッケージ内容]

(PC-9821 ハードディスク版)

- ユーザーマニュアル&ヒント (本書)
- フロッピーディスク 3.5 インチ 5枚
- ユーザー葉書

(PC-9821 CD-ROM版)

- ユーザーマニュアル&ヒント (本書)
- ゲームディスク 3.5 インチ 1枚
- CD-ROM 1枚
- ユーザー葉書

(FM-TOWNS版)

- ユーザーマニュアル&ヒント (本書)
- ゲームディスク 3.5 インチ 1枚
- CD-ROM 1枚
- ユーザー葉書

「ザ・レジェンド・オブ・キランディア」

(PC-9821版) 補足説明

●必要な機器およびソフトウェアについて

[CD-ROM版とハードディスク版] (共通)

- ・ 1. 6Mバイト以上の内蔵メモリー
- ・ 日本語MS-DOS Ver 5. 0
- ・ マウス (キーボードによる代用可)

[CD-ROM版]

- ・ 内蔵または外付けのCD-ROMドライブ
- ・ 日本語MS-DOS CD-ROM Extensions
などに付随する「NECCD. SYS」、「MSCDEX.
EXE」のソフトウェア

[ハードディスク版]

- ・ 7Mバイト以上のハードディスク環境

●CD-ROM版の起動ディスク作成とゲームの起動について

起動ディスク作成を始める前に、ゲーム起動用に2HDフロッピーディスクを1枚用意してください。

(1) ゲームディスクのディスク・コピー

- ・ MS-DOSを起動します。

- ・ ゲーム起動用に用意したフロッピーディスクを、フォーマット (1M) 後、ゲームディスクの内容をディスク・コピーします。

使用するコマンド

FORMAT
DISKCOPY

◎フォーマットおよびディスク・コピーの方法はMS-DOSのマニュアルを参照してください。商品付属のゲームディスクは大切に保管し、ディスク・コピーしたフロッピーディスクを使用してください。

(2) 起動ディスク作成

- ・ ゲーム起動用フロッピーディスクを任意のドライブにセットし、そのドライブに移ってから、INSTCDと入力します。

例) ドライブBにセットした場合、

A>B: [リターン]

B>INSTCD [リターン]

- ・ あとは画面の指示に従って、入力をしてください。

(3) ゲームの起動

- ・ 作成した起動ディスクをドライブ1、ゲームCDをCD装置にセットし、リセットして再起動します。再起動後、ゲームが開始されます。

◎起動ディスクは常に書き込み可能（セーブできる）状態にしてください。

●ハードディスク版のインストールとゲームの起動について

(1) インストール

- ・ハードディスクからMS-DOSを起動します。
- ・インストールをするハードディスクの区画を確認します。

(例) Cドライブの空きが7Mバイト以上ある。

- ・ディスク1を任意のドライブにセットし、そのドライブに移ってからINSTALLと入力します。

(例) ドライブDにセットした場合、

```
A>D: [リターン]
D>INSTALL [リターン]
```

- ・あとは画面の指示に従って、入力およびディスクのセットをしてください。

◎安全を考慮して、ルート（親）ディレクトリにはインストールしないでください。特に変更する必要がなければ、ディレクトリはKYRANDIAのままとしてください。

(2) ゲームの起動

- ・インストールしたドライブに移ってから、KYRANDIAと入力します。

(例) Cドライブにインストールした場合、

```
A>C: [リターン]
C>KYRANDIA [リターン]
```

- ◎ゲームを起動する前にCONFIG. SYSの設定をしてください。

●CD-ROM版のハードディスクへのインストールについて (MS-DOSの知識が必要)

- ・ハードディスクとCD-ROMがアクセスできるMS-DOSを起動します。
- ・8Mバイト以上のハードディスクの区画を確認し、ゲームディスクとゲームCDの内容を全てコピーします。

(例) コピーするハードディスクの区画がCドライブ、ゲームディスクがDドライブで、CDがFドライブの場合

```
A>C: [リターン]
C>MD KYRANDIA [リターン]
C>CD KYRANDIA [リターン]
C>COPY D:*. * [リターン]
C>COPY F:*. * [リターン]
```

- ・ゲームの起動は、作成したゲームのディレクトリに移り、MAINと入力します。

(例) コピーしたハードディスクの区画がCドライブの場合

```
A>C: [リターン]
C>CD KYRANDIA [リターン]
C>MAIN [リターン]
```

◎ゲームを起動する前にCONFIG.SYSの設定をしてください。

●CONFIG.SYSの設定について

[ハードディスクによる運用]

- ・ゲーム起動には、510K (522,240) バイト以上のメモリを必要とします。(MEM コマンドで最大プログラムサイズを確認してください。)

- ・ゲーム起動には、基本的にAVGDRV.SYSを必要とします。CONFIG.SYSに組み込んで下さい。

上記の条件を満たす、CONFIG.SYSの例を下記に示します。

```
FILES=20
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=AVGDRV.SYS
DOS=HIGH
```

- ・CONFIG.SYSの内容を変更した場合は、リセットしてMS-DOSを再起動してください。

[CD-ROMによる運用] (参考情報)

- ・CD-ROM上では快適にプレーできる環境が必要です。CD-ROM版に添付のCONFIG.SYSの内容は下記の通りです。

```
FILES=20
BUFFERS=1
LASTDRIVE=Q
SHELL=COMMAND.COM /P
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=EMM386.EXE /P=8 /UMB
DEVICEHIGH=AVGDRV.SYS /E
DEVICEHIGH=NECCD.SYS /D:CD_101
DEVICEHIGH=SMARTDRV.SYS 640
DOS=HIGH,UMB
```

CD-ROM版に添付のAUTOEXEC.BATの内容は下記の通りです。

```
@ECHO OFF
MSCDEX /E /D:CD_101 /L:Q /M:32
Q:
A:MAIN
```


●CD-ROM版の音楽トラックについて

CD-ROM版には、ゲーム中で使用している曲をMIDI演奏した音楽トラックが収録されています。市販のCDプレーヤーでお聴きになるか、ゲームディスク上のSCDP.EXEを起動してお楽しみください。

(例) ゲームディスクがAドライブの場合、

A>SCDP [リターン]

開始曲番: 2 [リターン]

終了曲番: 22 [リターン]

●謝辞

ハードディスク版のインストール・データの圧縮に際して、LHA version 2.13<<< 高圧縮書庫管理プログラム >>> Copyright (c) H.Yoshizaki (吉崎栄泰氏) による自己解凍ファイル形式を使用させていただきました。

「ザ・レジェンド・オブ・キランディア」

(FM-TOWNS版) 補足説明

ここでの説明には以下の用語を使用します。

FD (フロッピーディスク) HD (ハードディスク)

重要なお願い

以下の操作を行う前に、『ザ・レジェンド・オブ・キランディア』のゲームFDのバックアップを作ってください。その際に、必ずマスターディスクは書き込み禁止にしておいてください。以下の操作は作成したバックアップのFDで行い、マスターディスクは大切に保管しておいてください。

起動のしかた

☆FDにはデータが記録されるので、書き込み可能にしておきます。

- FDをドライブ0にセットし、CD-ROMをセットします。
- Town'sの電源を入れます。
- しばらくするとゲームが起動します。

HDへのインストールについて

ご注意

HDへのインストールの説明はTownsMENUの操作に精通している方を対象として書かれています。操作に不安をお持ちのかたはCD-ROMにてお楽しみいただきますようお願いいたします。TownsMENUの操作に関するご質問は一切お受けできません。

『ザ・レジェンド・オブ・キランディア』は内容をHDにインストールすることにより、快適な操作とCD-DAによる美しい音楽で、より一層ゲームをお楽しみいただくことができます。なおHD上でお楽しみいただくには、

- ・TownsシステムソフトウェアV2.1L20
- ・本体に3メガバイト以上のメモリ
- ・HDに8メガバイト以上の空き領域

が必要となります。

インストールのしかた

- Townsシステムソフトウェアを起動します。
- HD上に任意にディレクトリを作成します。
- 『ザ・レジェンド・オブ・キランディア』のCD-ROMとゲームFDをセットします。
- CD-ROM内の全てのファイルとゲームFD内の「KYRANDIA. EXP」をHD上に作ったディレクトリに複写します。

- 「KYRANDIA. EXP」を「TownsOSアプリケーション」・「ディレクトリ移動あり」でアイテム登録します。(パラメーターは必要ありません)。

HDでの起動

- Townsシステムソフトウェアを起動します。
- 『ザ・レジェンド・オブ・キランディア』のCD-ROMをセットします。
- インストール時に登録したアイテムを選択し、実行してください。

*Towns版はキーボードを使つてのプレイは出来ません。

The Legend of Kyrandia

ORIGINAL VERSION

PRODUCED AND DIRECTED BY

Brett W. Sperry

DESIGNED AND PROGRAMMED BY

Michael Legg

DIRECTOR OF ART & LEAD ARTIST

Rick Parks

DIRECTOR OF MUSIC & SOUND

Paul Mudra

PRODUCT MANAGER

Lyle J. Hall

SPECIAL ADVISOR

Dave Bishop

WRITER

Rick Gush

ARTISTS:

Ren Olsen

Louise Sandoval

Joseph B. Hewitt IV

Aaron Powell

Elie Arabian

Eric Shults

MUSIC & SOUNDS:

Frank Klepacki

Dwight Okahara

ADDITIONAL CODING: Scott Bowen

AMIGA VERSION: Bill Stokes

QUALITY ASSURANCE: Glenn Sperry

Matt Collins

Michael Gater

Eugene Martin

Michael Glosecki

Justin Norr

Top Star Computer Service

Testing 1,2,3

MANUAL EDITOR: Lisa Marcinko

BOX DESIGN: Lauren Rifkin

DISTRIBUTED BY

Virgin Games, Inc.

The Legend of Kyrandia

日本語バージョン

NEC PC-9821 プログラム

関口 幸夫

FUJITSU FM-TOWNS プログラム

野村 泰清

李 応春

翻訳

中澤 實

編曲

阿保 剛

パッケージ・イラスト

富樫 正樹

制作

スタークラフト

Original Clue Book-----

Clue Book Writer Rick Gush

Dragon art Louise Sandoval

Clue Book Editor Lisa Marcinko

日本語版マニュアル-----

翻訳 伊藤 ゆり

レイアウト 牧野 正直

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「ザ・レジェンド・オブ・キランディア、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、ヒント券を一枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまる場合はお答えできませんのでご了承ください。

- このゲームでのユーザー登録がされていない。
- ヒント券が同封されていない。
- このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない。

ユーザーサポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約2年間、1995年10月末日までとさせていただきます。なにとぞご理解のうえご了承ください。お願い申し上げます。

KYRAヒント券

KYRAヒント券

KYRAヒント券

KYRAヒント券

KYRAヒント券

Memo

Memo

Memo

STARCRAFT 株式会社 スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988